

Germans de Mario. Xiquets de primària jugant amb les seues consoles DS

Ricard Huerta*
Remigi Morant**

Resum

El present estudi analitza el comportament individual i social d'un grup de xiquets de primària als quals s'ha proposat participar en una sessió de joc amb les seves consoles Nintendo DS. Des de les àrees d'educació en arts visuals i d'educació musical, com a disciplines coincidents i complementàries en relació a la pràctica observada, aportem una reflexió conjunta de les experiències receptives de tipus visual i auditiu que barregen les tecnologies. Els jocs de consola determinen una component específica amb peculiaritats pròpies que els diferencien d'altres àmbits mediàtics tradicionals. Hem orientat el treball cap a la metodologia de l'estudi de casos, tot tenint en compte les darreres aportacions de Hubard (2008) i la vessant teòrica de Paul Duncum (2007). Analitzem les reaccions d'un grup de nens en una sessió amb consoles. Indagant en el comportament dels usuaris, observant-los durant el joc i posteriorment en l'enregistrament en vídeo, complementant-ho amb una bateria de preguntes, hem detectat aspectes poc valorats fins ara, alhora que s'evidencien molts prejudicis infundats en relació a les pràctiques tecnològiques. Detectem l'existència de valuosos elements de socialització. Caldria, per tant, una revisió dels esquemes dominants entre pares i educadors respecte al que suposa l'ús de les consoles i les seues aplicacions educatives.

Paraules clau

educació, jocs, música, cultura visual, TIC, consoles

Recepció de l'original: 13 d'octubre de 2009

Acceptació de l'article: 20 de març de 2010

Introducció

Els autors del present treball, com a professorat universitari d'un departament en què s'imparteixen matèries relacionades amb l'educació artística, ens dediquem concretament a investigar les components didàctiques de les arts visuals i l'educació musical. Si bé es tracta d'especialistes en els seus àmbits corresponents, també parlem d'investigadors interessats en els espais fronterers, tant pel que fa a les arts com als mitjans de comunicació. L'educació en arts visuals i l'educació musical es complementen necessàriament quan analitzem propostes de camps tan específics com ho són la televisió, el cinema, i els mitjans audiovisuals en general. En aquest cas es tractava d'estudiar un àmbit que encara no és freqüent entre les anàlisis educatives, però que en l'actualitat ja està molt present en les pràctiques quotidianes i els jocs infantils: l'ús de les consoles. Intentem comprovar fins a quin punt aquesta tecnolo-

(*) Professor d'Educació Artística a la Universitat de València. Director del diploma de postgrau Educació artística i museus; membre de l'Institut Universitari de Creativitat i Innovacions Educatives, i del grup de recerca Art i Educació. Entre els seus interessos destaquen els llenguatges mediàtics i les seves possibles aplicacions didàctiques, tant a l'àmbit curricular com als espais no formals (museus). Premi Internacional d'Investigació sobre Comunicació de Masses de la Generalitat de Catalunya. Adreça electrònica: ricard.huerta@uv.es

(**) Assessor d'Educació Musical, Dansa i Art Dramàtic del Centre de Formació, Innovació i Recursos Educatius de Gandia (Formació del Professorat; Conselleria d'Educació, de la Generalitat Valenciana) i professor del Departament de Didàctica de l'Expressió Musical a la Universitat de València. Adreça electrònica: remigi.morant@uv.es

gia aporta als xiquets i xiquetes noves capacitats, tot indagant en la possibilitat d'assumir mitjançant la tecnologia aptituds socials i culturals.

Si bé ja disposem d'algunes aportacions destacades pel que fa a l'alfabetització digital en l'àmbit curricular, com per exemple els treballs del grup F9 (Gros, 2004 i 2008), en el cas que presentem ara hem orientat l'observació cap a un entorn no escolar: el dels jocs que es comparteixen a casa entre amics i coneguts. Partim de l'observació d'una sessió organitzada prèviament, una experiència que va ser gravada en vídeo, la qual cosa ens permetia a posteriori revisar detingudament cadascuna de les reaccions dels participants. La metodologia que hem emprat està ambientada en l'estudi de casos, i s'han tingut en compte les experiències relatades per autors que han tractat especialment aspectes de la interacció i la recepció (Hubard, 2008; Huerta, 2006; Porta, 2008). L'estudi ens ha ajudat a detectar nombroses aportacions positives del joc col·laboratiu a l'àmbit familiar, algunes de les quals ja havien estat descrites pels treballs realitzats a l'aula. Entre les coincidències més destacades estarien (Gros, 2004, p. 142):

- la capacitat del joc per mantenir l'atenció i l'ambient de treball durant una hora seguida;
- l'alternança d'estratègies quan una prova exigeix molta habilitat o paciència;
- la desaparició d'actituds de marginació, i
- l'afavoriment de l'ajuda mútua i la col·laboració.

Pensem que podem potenciar una millora de la construcció educativa si tenim en compte el que està passant fora de l'àmbit escolar. Si acostem a l'aula el que ja resulta habitual entre la gent més jove en el seu entorn comunicatiu i d'oci tecnològic, aleshores resultarà molt més senzill plantejar-nos els entorns d'aprenentatge col·laboratiu, aquelles comunitats d'aprenentatge en les quals la investigació i la construcció col·laborativa del coneixement serien la base fonamental (Gros, 2008, p. 99). Els més menuts estan en contacte amb la tecnologia d'una forma molt intuïtiva. Caldria afavorir un acostament a l'estudiant, emfatitzant les activitats per sobre dels continguts, i concebre la tecnologia com una eina de mediació (Gros, 2004, p. 38). Tot això serà possible si estem pendent de molts aspectes que afecten els interessos dels més menuts, i molt especialment l'activitat que desenvolupen en els seus moments d'oci, amb els seus amics i amigues, als entorns no formals.

Preparant la sessió

La sessió enregistrada en vídeo es va dur a terme el 22 de novembre de 2008, data significativa ja que es commemora el Dia de la Música, festivitat de Santa Cecília. Convé recordar que en la geografia valenciana aquesta data coincideix amb la celebració d'una jornada assenyalada per a les nombroses societats musicals que s'estenen pels pobles i ciutats del nostre territori. De fet, la meitat dels participants en la sessió són estudiants matriculats en una escola de música. Els autors de l'article, també músics, coneixen la importància d'aquesta data per als implicats en la activitat bandística, ja que durant la setmana s'hi organitzen concerts i altres esdeveniments en els quals participen de forma peculiar els alumnes més joves (que tenen entre 7 i 11 anys, com els participants en la sessió).

Un dels elements que més ens interessava des de l'inici de la preparació d'aquest treball és el de la música reiterativa pròpia dels jocs de consoles. Pensem que la repetició insistent i cíclica del mateix tema contribueix a generar en el xiquet una actitud més dependent del joc. Aspectes com la reiteració i el ritme accelerat també formen part de la component visual dels jocs de consola. Entre les nostres fixacions com a adults, sol predominar una visió negativa cap a aquesta tipologia de jocs, una pràctica de què som autèntics desconexadors. El fet de no haver tingut l'oportunitat de jugar amb aquestes tecnologies quan érem xiquets ens induïx a pensar que es tracta d'experiències marcadament individualistes, i que per tant no propicien el contacte amb la resta dels companys. Ara podem afirmar que no funciona exactament així. Quan els xiquets juguen amb la DS, tenint en compte que també poden interconnectar-se, observem una tendència a compartir el joc, la qual cosa s'evidencia quan hem revisat la gravació del vídeo.

Per què amb la DS?

En relació al nom que la marca Nintendo fa servir per a les seues arxiconegudes consoles portàtils, volem retre un càlid homenatge a Roland Barthes, semiòleg de la comunicació, que en la seua obra *Mythologies* (Barthes, 1957, p. 150) dedica un capítol especialment significatiu al mític cotxe que nosaltres vam conèixer com el Citroën tauró.

El text en qüestió (procedent d'una columna que l'autor editava setmanalment al periòdic) es titula «La nouvelle Citroën»; en el text, l'escriptor ens parla d'un cotxe revolucionari, al qual l'autor aplica la denominació de «deessa». El motiu pel qual Roland Barthes compara «la Citroën» amb una «deessa» participa en realitat del nom oficial del cotxe: *Citroën DS*. Quan pronuncia en francès «DS» (*déesse*) estem dient en realitat «deessa». Barthes atorga a aquesta deessa (tecnològica) un valor mític emparentat quasi amb el sentit religiós i mitològic del terme. En la França dels anys 50, el cotxe constituïa un element de rang social molt propi de la burgesia. Actualment, el concepte de divinitat ja seria molt difícil d'emparentar amb un automòbil. No obstant això, la nova DS és de la marca Nintendo, i potser la seua vinculació amb les mitologies socials de què va parlar Barthes resultaria més que evident. És probable que Barthes, d'haver viscut en l'actualitat, hagués dedicat una reflexió a la consola més universal. Gent de totes les edats i adscripcions és ara usuària de la consola DS de Nintendo. El públic infantil continua sent el més fervorós de la DS, encara que en els últims anys el mercat de les DS també ha captivat el sector de la gent més gran. Així doncs, estem analitzant un producte tecnològic de caire quasi mitològic i, tot i la seva recent aparició, sens dubte universal.

Hem centrat l'estudi en l'observació d'un grup de sis usuaris (dos xiquets i quatre xiquetes), d'edats compreses entre els 7 i els 11 anys. Per tant, tot el grup té edats corresponents a l'etapa d'educació primària. Pretenem realitzar un estudi qualitatiu del comportament d'aquests xiquets i xiquetes a través de l'observació directa, amb un posterior visionat del vídeo, indagant en la seua activitat com a usuaris de Nintendo DS durant una hora. A més, aportem les respostes de cada participant en una bateria de preguntes que es va realitzar al finalitzar la sessió de gravació.

Què té la DS que atreu tant als xiquets? Per què són capaços de dedicar-li tantes hores a jugar-hi? Fins a quin punt els entreté o senzillament els enganxa? Quan dife-

renciem com a opcions distintes els conceptes d'entretenir-se i d'enganxar-se ens referim a la persistència al davant de la pantalla. Les hores d'entreteniment estan vinculades al grau d'atenció interessada que pot generar un usuari en relació a una acció concreta, com podria ser un joc, tant si és individual com si és compartit. Per contra, enganxar-se suposa una actitud més alienada, normalment provocada per un excés d'hores dedicades a una mateixa activitat. En aquest punt cal animar els nens i nenes a regular els seus horaris davant de les pantalles. Aquestes i d'altres qüestions ens resulten molt familiars tant a pares com a educadors quan veiem als més menuts capbussats de cara a la doble pantalla (*Double Screen* són les inicials originàries de l'acrònim DS), interrogants que ens solen portar a especulacions de caire negatiu, i que cal superar per entendre millor aquest fenomen de l'entreteniment infantil (i ara intergeneracional). Resultaria molt més eficient acostar-nos a les actituds, els comportaments, i a la interpretació dels textos tecnològics per part d'infants i adolescents (Huerta, 2006).

Per a preservar la identitat dels participants en aquesta activitat apliquem una lletra i una xifra identificatives a cadascun d'ells: H7 és una xiqueta de 7 anys, S8 és una xiqueta de 8 anys, B9 és una xiqueta de 9 anys, L10 correspon a una xiqueta de 10 anys, mentre que M11 i R11 són dos xiquets d'11 anys. Prèviament se'ls havia preguntat si volien participar en aquesta activitat. Tots ells van acceptar immediatament la proposta (jugar durant una hora a la DS, mentre se'ls enregistrava en vídeo). Fins i tot hem notat en la seua acceptació un cert entusiasme, al temps que una irònica incredulitat (Hubard, 2008). La sessió es va realitzar en el saló d'un domicili particular, una vesprada de dissabte. Tot i que partíem d'unes certes previsions, es va deixar els participants ocupar l'espai que desitjaren, distribuïnt-se al seu criteri, per tal d'evitar que els adults imposaren una disposició premeditada. El resultat va ser que les quatre xiquetes van seure en un sofà gran, i els dos xiquets, junts en un altre sofà.

La política de jocs dissenyats per Nintendo ha estat tradicionalment molt enfocada als sectors d'edats extremes: públic infantil i tercera edat. En les botigues de jocs electrònics, davant d'un usuari poc informat, habitualment se li recomana Nintendo, ja que els seus continguts no són excessivament agressius per a públic infantil, una franja d'edat en la qual la marca s'ha instal·lat des dels seus inicis (recordem l'anterior producte estrella de Nintendo: la Game Boy). En relació als seus predecessors i a d'altres competidors, el gran encert de la DS Lite és que pot utilitzar-se en xarxa, integrant diversos jugadors connectats a un mateix joc. Això repercutirà en la socialització dels usuaris. Solem escoltar entre els adults l'expressió: «Deixeu les maquinetes, i millor juegueu amb els amics», al·ludint al joc solitari, més propi de les joguines electròniques, front al joc compartit que sol anar habitualment relacionat amb els jocs tradicionals, sempre en un sentit idealitzat. Reflexionem al respecte però sobre una qüestió en què no solem aplicar els mateixos criteris: la lectura és una pràctica eminentment individual, i no per això entenem que llegir és una activitat negativa.

Malgrat que alguns dels participants no es coneixien prèviament entre ells, en la sessió es van disposar immediatament per grups. Tres d'ells van compartir un joc, mentre els tres restants van estar jugant de forma individual (encara que sempre intercalant comentaris als seus companys). Això es va evidenciar quan posteriorment se'ls va preguntar a què havien jugat tant ells com els seus companys. Tots i totes,

encara que no es coneixien, ni sabien els seus respectius noms, sí que sabien perfectament a què estaven jugant la resta dels participants. A tots i a totes els encanta jugar amb la DS, si bé alguns n'estan més entusiasmats per les tecnologies que d'altres.

El desenvolupament de la sessió

Les consignes donades als participants van ser mínimes: podien jugar al joc que més els abellia, si bé se'ls suggeria que no canviessin durant la sessió. Ràpidament es van organitzar per grups. Tres es van connectar a un mateix joc (el nombre màxim possible de participants que permetia el joc), que van compartir al llarg de la sessió, i la resta van optar per altres opcions. Tots ells coneixien perfectament en quin joc s'havia ficat la resta, a pesar d'haver mediat la mínima informació respecte d'això. Apuntem ací que es van intercanviar papers, ja que els xiquets es coneixien tres a tres, i no obstant això van compartir jocs mesclant-se entre els que no es coneixien d'abans. L'encontre suposava conèixer gent nova, saber-se participants d'una investigació, alhora que jugaven a una cosa que els agrada i els atreu per diferents motius. La qüestió consistia en comprovar fins a quin punt aquesta tecnologia els aporta unes altres capacitats i/o aptituds socials i culturals. Algunes d'aquestes aptituds ja han estat apuntades pel grup F9, en referir-se a la diferent transmissió de coneixements que suposen les noves alternatives tecnològiques. Els jocs electrònics ens permeten abordar d'una manera eficaç, tant des de l'àmbit educatiu com des del sociocultural, aspectes que fins ara estaven exclusivament a l'àmbit formal (Gros, 2004, p. 130).

A fi de preparar l'activitat a partir de la qual poguérem processar l'estudi qualitatiu, hem tingut en compte el plantejament d'entrevista semiestructurada organitzada de forma individual, com proposa McKernan (1999). Hem establert criteris significatius per a cada entrevista en funció de les característiques dels xiquets i les xiquetes als quals hem preguntat. Hem passat el qüestionari després de la sessió d'una hora, temps que han empleat els xiquets per a jugar. Aquesta primera part ha estat enregistrada en vídeo, amb dos càmeres disposades en angle de 45°, de manera que s'hi completava la posició dels sis participants. El vídeo ens permet escoltar els seus comentaris, i al mateix temps observar les seues reaccions, sobretot en els gestos i les postures que realitzen les xiquetes i xiquets.

Una setmana abans de la sessió de treball de camp, als xiquets se'ls va informar sobre l'experiència que tindrien. Se'ls va dir que participarien en una investigació. Això sonava rar per a ells, però intentàrem explicar-los l'activitat de forma detallada i clara. Des del començament observàrem una predisposició molt positiva a participar en el treball. Una frase com: «Que bé, hem de jugar amb la DS!», va ser habitual en la seua reacció espontània. De fet, es tractava d'oferir-los una activitat que sol ser motiu de disputa entre pares i fills: un dels participants tenia *confiscada* la DS ja que el seu pare no li deixava jugar aquell dia. Vam haver d'intercedir perquè se li llevés la sanció. A M11, un xiquet obsessionat amb els jocs de consola, li va entusiasmar l'oferta, ja que no resulta gens habitual que els adults animen els xiquets tan explícitament a jugar amb una consola (Huerta, 2006). També L10 va qüestionar la proposta, intrigada per trobar estrany el suggeriment. La pregunta de B9 va ser molt més concreta: «Segur que voleu que juguem a la DS?, en eixe cas, podem tornar a quedar tots els dissabtes!». En aquest nivell, els adults han trencat amb l'esquema habitual de prohibició o de control, fomentant un acostament als jocs que entusiasmen els seus fills.

La sessió de joc enregistrada

Observant el comportament de les quatre xiquetes, ja notem que una d'elles porta la veu del grup des del començament. Entenem que hi ha una certa complicitat per part de les altres xiquetes, que no parlen, però es mouen i observen en totes direccions. Totes tenen connectada la DS (tres de color rosa i una de blanca), i han començat el joc alhora que distribueixen els papers. Tres (dues xiquetes i un xiquet) compartiran el joc de *Mario Party*, mentre la resta observa i resol continuar jugant en jocs individuals. B10 (que és la veu animosa del grup) exclama:

— Lanzador de cerezas! Encara no t'has connectat?

Entenem que «Lanzador de cerezas» és el nom amb què s'ha registrat el xiquet que jugarà, compartint amb les dues xiquetes la connexió a *Mario Party*.

Les xiquetes que acaben implicant-se en el joc compartit són les més actives (B10 i S9), juntament amb el xiquet més enganxat als jocs (M11).

Un dels adults que observa la sessió comenta alguns aspectes i, encara que està marcant pautes, les xiquetes ja han iniciat els jocs i han organitzat les seves pròpies funcions.

Foto 1. Fotograma minut 3'37" de la sessió enregistrada¹



S9 comenta a S7, tot barrejant llengües:

— És lo de les cerezas!

Tenint en compte que els jocs de Nintendo estan comercialitzats majorment en castellà, les barreges i fusions lingüístiques en l'àmbit catalanoparlant seran habituals.

Encara no han passat dos minuts, quan una de les *actives* participants (S9) exclama:

— He fet el rècord de perdre!

En aquest mateix moment, S9 s'alça del sofà on estan assegudes, demostrant una certa inquietud, potser pel fet que va *perdent*. En tornar a acomodar-se i seure, es queda més avançada que la resta. Al mateix temps, S7, que està jugant en solitari, s'acomoda i s'enfonsa en el sofà; queda un poc desplaçada de la resta.

(1) Les fotografies dels menors tenen el permís patern per ser reproduïdes en aquest article.

L10, una de les participants que juga en solitari, roman tot el temps impassible i de cara a la seua pantalla (està jugant a *Mario Brothers*).

Tots estan permanentment jugant amb la DS, però encara que mantenen l'atenció en la consola, la conversa entre ells no decau en cap moment. Fins i tot podríem dir que la consola ha servit com a pont accessible per tal de conèixer-se, ja que alguns d'ells no s'havien vist mai abans.

Entre ells es transmeten consignes de forma permanent:

- Ara dos contra un. Zanja desesperada! (B10)
- Desesperada! (corregeix M11)
- Apreta tota classe de botons i au! La A per acabar ràpidament! (B10)

Fins i tot consideren la possibilitat d'esperar a passar la pantalla que els permetrà jugar de nou als tres. S9 parla amb la seua DS, reclamant-li a l'aparell atenció:

- Tu, espavila't!

S10 crida escandalosament, referint-se a la carrera amb el competidor M11:

- Corre, corre, corre, corre!

Mentre M11 també competeix cridant:

- Guanyaré, guanyaré, guanyaré! He guanyat.

S10 replica:

- He guanyat jo!

L10 no participa del joc a tres, però observa de reüll la pantalla de B10 mentre criden i especulen sobre qui ha guanyat. Tot seguit entra una gosseta a la sala, un animal de companyia que viu amb la família, i que havia estat fins ara fora de la casa. Totes les xiquetes continuen jugant amb la DS, mentre acaronen i fan carantoines a l'animal. La gosseta participa del joc de manera curiosa, també observant atentament les reaccions de les xiquetes amb la DS.

S9 s'aparta de B10 assegurant que «s'està copiant de mi, ha hagut un moment que s'ha copiat ella de mi». Es tracta de les dues jugadores que comparteixen joc (l'altre jugador M11 és a l'altre sofà). Més endavant, la conversa tanca en el sentit de veure qui ha aconseguit més punts:

- Jo n'he guanyat catorze! (B10)
- Jo, vint-i-cinc! (M11)
- Jopé! (B10)

Durant tot aquest temps (7'39"), els qui realment mantenen un diàleg i complicitats diverses són els tres jugadors que comparteixen el joc. Els altres tres s'han capficat en el seu joc, encara que de vegades s'impliquen en el que fan els altres.

En un cert moment observem la reacció de S9:

- Jo estic a punt d'agarrar... i pare ja!"

S9 està molesta perquè ha detectat complicitats entre els altres dos que estan compartint amb ella el joc de *Mario Party* (M11 i B10), i intueix que s'han aliat per competir contra ella. Això ha provocat un cert malestar que també descriuen els seus

gestos, com si estigués cansant-se del joc. S9 ratlla de forma agressiva la pantalla. Com que és conscient que està participant en una «investigació», adopta de sobte els hàbits escolars, tot demanant:

— Papà, puc anar un momentet fora, a mocar-me?

Quan torna S9, també apareix en escena la gosseta, reclamant més atenció.

**Fig. 2. Fotograma 10'35" de la sessió enregistrada.
Apareix un element de dispersió que és la gosseta.**



Al voltant del minut 12 observem que de les quatre xiquetes, només una d'elles continua completament capficada en la DS. Durant uns moments es relaxen, es passen objectes, miren cap a d'altres llocs. Poc després ja tornen a jugar, riuen i criden. Escoltem l'expressió «Toma!» constantment. Qualsevol excusa podrà servir per a la discussió i l'intercanvi de bromes.

Una de les càmeres va estar pràcticament durant tota la sessió encarada als dos xiquets (M11 i R11), tot i que inicialment les imatges ens mostren en un pla més obert al conjunt dels participants. En aquestes imatges prèvies, que són les de la preparació, ja observem de quina manera es van distribuïnt els espais de forma espontània. Els dos xiquets s'han instal·lat a un dels sofàs, mentre que les quatre xiques s'han disposat voluntàriament juntes al sofà més gran. Comencen a manipular les seues DS, encara que observem que, al mateix temps, estan pendents d'altres qüestions: S8 juga amb el gos; M11 i S9 van buscant on engegar el cable per carregar la bateria, etc. Hi ha un moment en què es dona l'eixida («A jugar!»), s'inicia la sessió de joc que anem a enregistrar i posteriorment analitzar. De tot això en són conscients els participants.

La interacció s'evidencia en l'interès per anar solucionant aspectes. M11 pregunta si no podria ser S8 qui agafe la DS que necessita carregar-se amb un cable. L'ambient competitiu pren forma en els comentaris: «No té encara ningún joc ficat», es queixa S9, perquè S8 no està connectada a *Mario Party*, i tampoc no disposa de cap joc en la seua DS.

En els colors dels aparells detectem trets de gènere. Els colors de les DS que hi ha a l'escenari són: tres de rosa i una de blanca les de les xiques; gris i negra, les dels xics. Quan els xiquets elegeixen el color de la consola, poden triar entre sis de diferents. Entre els xiquets domina el gris, mentre que l'elecció de les xiquetes és aclaparadorament la del color rosa. Pel que fa al comportament, encara que els xiquets verbalitzen menys, sí que estan atents als comentaris i crits que venen de la part de les xiquetes. R11 somriu quan escolta algun dels crits.

Els dos xiquets estan molt atents al que tenen a la pantalla, i fan pocs comentaris. En ocasions M11 li explica alguna cosa a R11. La conversa esporàdica amb el grup de les noies es produeix per explicar alguna qüestió relacionada amb el joc:

- Prem tota classe de botons! (B9)
- Jo? Tots? (R11)

Els sorolls de fons són múltiples. Es mouen contínuament, parlen i comenten. Crida l'atenció que totes les DS estan sonant simultàniament, encara que cadascuna amb un fragment de música diferent. Això va creant una mena de textura contemporània, amb dissonàncies i efectes sonors continus. Eixa música de fons no molesta els jugadors, ben al contrari, estan familiaritzats amb aquests efectes dissonants, d'acumulació. El conjunt dels sorolls acaba semblant un matalàs sonor en el qual s'intercalen no solament els efectes electrònics, sinó també veus i rialles.

Foto 3. Fotograma 16'01" de la sessió enregistrada. Càmera 2.



Al minut 17, els dos xiquets es revolucionen i comencen a ficar-se molt expressius i juganers davant la càmera. Sembla que han superat una de les parts del joc. En algun moment s'estan empenyant entre ells, però quan són conscients que tenen davant la càmera que els observa, passen a comportar-se correctament, mirant de reüll, com si la càmera actués igual que un mestre d'escola.

R11 es queixa perquè no participa del joc col·lectiu. Pregunta «quan s'acaba això?». En aquest instant (minut 21), sembla que la part atractiva del fet de jugar s'està esgotant. El xiquet que no participa demostra que ja s'ha cansat (badalla, es mou inquiet), encara que els altres continuen interessats (juguen a tres bandes). Els primers 20 minuts han marcat el moment de l'interès; d'ací endavant la tensió inicial es perd de forma que es repeteixen i reiteren les expressions de fatiga dels participants. Com a conclusió inicial, acceptarem que l'ús tecnològic compartit afavoreix la sociabilitat, i que després d'un temps prudencial, l'interès pel joc electrònic decau, i apareixen altres desitjos.

L'enquesta

Una vegada ha finalitzat la sessió enregistrada en vídeo, passem immediatament una enquesta als xiquets. Els resultats ens mostren que l'activitat els ha motivat per conèixer-se, ja que abans no s'havien vist mai (alguns d'ells). Aquest efecte socialitzador que ha provocat el joc amb les DS és molt freqüent, ja que entre xiquets que no es coneixien podem comprovar immediatament que es trenca la barrera del primer

moment, i passen a comentar aspectes de jocs que per regla general ja controlen. L'efecte de globalització que provoca Nintendo en aquest sentit és impressionant. Més enllà de la llengua que parlen els xiquets, o de la seua adscripció social, religiosa, o fins i tot de les diferències d'edat, la DS configura un espai d'aproximació que permet eliminar barreres. Entenem com a positiu aquest efecte socialitzador no tant perquè permet integrar diversos usuaris en una mateixa pràctica, sinó perquè bàsicament activa els aprenentatges en xarxa, generant coneixements que van més enllà de l'aprenentatge individual, propiciant la interacció del grup. Tanmateix notem la presència d'aquest primer estadi en les relacions socials usuaris-mitjans que ens permetrà arribar a les mateixes conclusions que Henry Jenkins, que ha permès demostrar que els usuaris de la xarxa a tots els nivells i en totes les opcions tecnològiques són els més actius, els més creatius i els més compromesos amb la cultura popular. També són els que marquen pautes en les xarxes socials i en les relacions usuaris-mitjans.

Les preguntes de l'enquesta començaven amb una primera qüestió dins de l'apartat inicial que hem denominat Tu i el joc:

- a) «Quin joc (o jocs) has triat?». Tres d'ells havien elegit *Mario Party*, un altre el *Pokemon misterioso*, una xiqueta *Princesas* (de Disney), i una altra *New Super Mario Bros*. Els tres que s'havien decantat per *Mario Party* són precisament els qui podien compartir el joc. La resta s'han conformat amb un joc individual, ja que no podien connectar-se. De fet, en les respostes a la segona qüestió advertim aquesta circumstància.
- b) «Per què has elegit eixe joc?». «És el que més m'agrada». O bé «és molt entretingut i no s'acaba mai». O també «per connectar-me amb els altres». De fet, S7 contesta: «He triat *Princesas* perquè no entenia un altre. Però m'agrada molt».
- c) «Per què t'agrada tant el joc?». Destacaríem la resposta de B8, que de forma emotiva respon: «És xulo, has de bregar a vore qui guanya les estrelles».
- d) «Quins personatges apareixen?». Coneixen perfectament els noms dels protagonistes (*Pokemon*; *Mario*, *Luigi*, *Peats...*; *Jasmine* i..., no recorda qui més); una xiqueta que no recorda un nom diu «i un bitxo rar de color verd».
- e) «Qui ets tu, en el joc?». Tots els que juguen a *Mario* s'identifiquen amb ell, mentre que els altres són o bé *Jasmine* (una de les quatre princeses Disney), o bé *Yoishi*, el bitxo rar de color verd. Un altre contesta que no s'identifica amb cap personatge.
- f) «Quan s'acaba el joc?». Com que no s'acaba mai, els xiquets responen que cal alguna activitat per parar: a l'hora de berenar o de fer alguna cosa.
- g) «Com s'acaba el joc?». O bé et maten o bé et transformen (en el cas del *Pokemon*). Aquesta contestació, invalidava la següent pregunta (h), que era «Mor algú en el joc?». De fet, nosaltres com a autors d'aquest estudi, no tenim un gran coneixement dels jocs, mentre que els xiquets menuts ja dominen aquest llenguatge a la perfecció.

- h) «De què va la història?». Són capaços de concretar en una sola frase tot un joc que aparentment no té ni final. Encara que cadascú hi ficarà més èmfasi en un detall de la història. Com per exemple les frases contundents:
- Un monstre ha segrestat a la núvia de Mario i cal trobar-la a l'últim món.
 - Una estrella d'un cuc explica que hauràs de lluitar contra unes plantes carnívores roges.
- i) «Com t'agradaria que acabara?». Per a R11, seria idíl·lic que finalment «tots foren humans». L10 voldria que Mario trobara a la núvia-princesa. La més menuda de les participants confessa que li agradaria «que tot acabara millor».

La música de 'Mario'

Hem dedicat un dels apartats dels qüestionari a la part sonora de l'activitat, denominat «Tu i la música». Quan se'ls pregunta als participants sobre l'oportunitat d'eliminar la música (k), tots contesten que sí, que es podria llevar sense més problema, encara que és millor tenir-la. Davant la pregunta (l) «Sabries repetir la música que sonava? Recordes com sonava?», els dos xiquets, que també són de més edat, sí que recorden les melodies, mentre que les xiquetes no se'n recorden i no poden repetir-les. També responen negativament a la qüestió (m), «Recordes el tema de la música d'un altre joc?». I de bell nou escoltem respostes negatives davant la pregunta (n): «Havies escoltat eixa música fora del joc?». Respecte a la importància (o) «d'escoltar la música mentre jugues», tots pensen que no és essencial, i que per tant, no cal escoltar la música.

Ara bé, davant la pregunta (p) «Jugues igual sense música?», tots els participants valoren especialment els efectes, més que la pròpia melodia. I de fet, tenen predilecció pels efectes, (q) «Quins efectes de sorolls t'agraden mes?»: terratrèmol, foc, estrella, bots, etc.

Cap d'ells no ha cantat cap vegada eixa música sense estar jugant a la DS.

La música dels jocs de DS empleats en l'experiència recorda la utilitzada en les màquines dels salons recreatius de la nostra infància (parlem d'adults que van ser xiquets a la dècada de 1970). Just és afegir que està ben plantejada tot fent servir temes diferents per a cada personatge o cada situació. També dir que aconsegueix amb la finalitat de col·laborar en la creació d'una dependència del programa que enganxa l'usuari. Des d'un punt de vista analític, podem afirmar que habitualment està plantejada sobre un patró rítmic binari, en compàs de quatre temps, el qual la major part de les vegades és tètic. Utilitza ritmes sincopats i múltiples efectes de so. El resultat auditiu s'assembla al d'un musical americà amerat amb sons artificials de baixa qualitat.

Els participants en l'experiència, en tots els casos afirmaren que encara que podien prescindir de la música, preferien comptar amb ella. La justificació era que els ajudava en la progressió del joc: cada nova pantalla compta amb una música adequada i a vegades reapareix la música de la sintonia. El que més els captiva del so són els múltiples efectes i particularment se senten atrets pels efectes corresponents a la consecució d'una nova pantalla o món.

Sorpreses i evidències

Hem optat per dedicar-li un apartat del qüestionari al tema «La gent amb qui estàs». Ja havíem dit que una de les intencions decisives del nostre article consisteix en esbrinar fins a quin punt socialitza el joc de la DS. Aquest apartat apunta en aqueix sentit. Quan els preguntem «A què estan jugant els demés?» (r), tots saben respondre, i estan pendents del que fa la resta. De la mateixa manera, en preguntar-los (s) si «Creus que val la pena compartir el joc?», tothom assegura que ho prefereix perquè és més divertit. Davant d'un repte com el que suposa la pregunta (t), «Li deixes la teua DS als altres?», en són contraris a deixar-la, si bé sempre hi haurà alguna persona pròxima a qui li la deixarien (germà, cosí, ...).

En un dels apartats de l'enquesta ens hem volgut centrar en els aspectes educatius, els valors que transmeten tant la consola DS com els jocs que Nintendo aplica per a les edats que analitzem. I tot això perquè una cosa és certa: a la majoria dels xiquets els agrada jugar a la DS. De fet, quan els hem preguntat «Quin joc t'agradaria que et regalaren per a Reis?» (u), les xiquetes contesten que «els tenen tots», encara que els agradaria el dels gossets Pet Shop Lil, mentre que els xiquets es decanten per Mario Basquet i per un de cotxes.

Intentem que reflexionin quan els demanem (v) «Què t'ensenya jugar amb la DS?». Una resposta contundent seria: «Res. M'ho passe bé», igual com «Ho faig per divertir-me», o clarament: «No res». Ells són conscients que es tracta d'un entreteniment, i per tant no adopten criteris educatius en l'activitat. Encara que, curiosament, la majoria coneixen jocs d'anglès i de matemàtiques. Així ho afirmen en contestar a la pregunta (w) «Coneixes jocs de matemàtiques, anglès o llengua?».

A la pregunta (x), «Et deixen jugar la DS a l'escola?», la resposta és negativa i només a alguns, a l'hora del pati. Tots afirmen que els agradaria poder jugar amb la DS a les classes de l'escola. I de fet, quan es plantegen (y) «Per a què és podria gastar la DS a l'escola?», tenen respostes occurrents: per aprendre *Brain Training*, per aprendre anglès, per jugar, o com diu una participant, «per a res». Respecte a si s'han llegit les instruccions, les respostes estan motivades pels hàbits familiars, ja que M11 arriba a dir: «me les he llegides perquè m'obliga mon pare a llegir-me-les», mentre que la majoria responen senzillament que no se les han llegides.

En preguntar-los (z) si els «Costa molt de llegir els lletrats de la pantalla?», diuen que no, o que senzillament no els llegeixen. Respecte al temps que fa que estan jugant a la DS, dues participants diuen que «un any i mig, des que me la van regalar per a la comunió»; els xiquets més grans diuen que porten dos anys, i les més menudes, uns mesos. Per tant, tots els participants en l'entrevista s'han iniciat ja en el joc de Nintendo DS, tots ells disposen ja d'un o més aparells, i sembla que a tots els agrada jugar-hi.

Alguns dels aspectes visuals relatius a l'ús tecnològic, i especialment tractant-se de jocs per a gent menuda, afavoreixen la riquesa de colors. Tot i les mínimes dimensions de les pantalles, abunden els colors. En preguntar-los «Quins colors hi havia en el joc que estaves jugant?», contesten que «tots». Mentre que quan els preguntem per les preferències, com ara «Quins colors t'agraden més quan jugues?», les xiquetes menudes responen «blau claret», i els xiquets «roig». Més enllà de plantejar possibles

adequacions educatives, entenem que tant la vessant musical com la dels aspectes visuals tindrien aplicacions interessants en l'àmbit curricular.

Durant l'hora de durada de la sessió es van succeir gradualment moments de tranquil·litat i explosions d'algaravia. Els participants van demostrar que podien trencar amb el mite que els hem adjudicat els adults, ja que en el visionat del vídeo comprovem la seva disposició a afavorir el contacte entre ells, a interessar-se pel que fa la resta, a discutir i defensar les seues postures i a divertir-se jugant.

Conclusions

La DS, com a element d'ús freqüent i quotidià dels infants, cada vegada amb més presència a d'altres públics usuaris de totes les edats, és un artefacte amb immenses possibilitats socialitzadores. Més enllà del que podem imaginar-nos en relació al que provoca aquesta consola portàtil, en l'experiència que hem presentat detectem un poderós element de contacte social entre els qui utilitzen els jocs d'aquest aparell (sobretot els que permeten connectar-se en xarxa). Tant si hi estem d'acord com si no, els xiquets continuaran jugant a la DS, o amb els aparells similars de jocs electrònics que la substituiran en el futur. Per tant, no podem ocultar aquesta evidència, i sempre serà millor adoptar actituds receptives a aquest mitjà que s'està imposant. Recordant les paraules de David Buckingham:

La infancia está cambiando. Pero los medios electrónicos no son, ni mucho menos, la única causa de estos cambios: no son ni los destructores autónomos de la infancia ni sus libertadores. (Buckingham, 2002, p. 9)

Pel que fa a l'exigència dels públics usuaris més joves, l'autor encara és més explícit quan assegura:

La retórica oficial de las industrias mediáticas ha ido representando cada vez más a los niños como un público exigente: lejos de ser manipulables y fácilmente explotables, se considera que es muy difícil atraerles y controlarles. (Buckingham, 2002, p. 115)

Si som capaços de recuperar el mite com el va descriure Barthes a la dècada de 1950, per què no intentar desxifrar les mitologies dels nostres fills? Paul Duncum ens recomana acostar-nos sense complexos al món mitològic dels més joves. De fet, ho expressa en termes d'acostar-se directament als efectes del disseny propi del post-capitalisme. En un article en el qual analitza el fenomen de les nines Bratz, l'autor es qüestiona sobre el plaer que produeix en les xiquetes tant jugar com col·leccionar aquestes nines provocatives, i que al mercat dels Estats Units va generar tot un debat educatiu i polític sobre la seva conveniència. Si les Bratz són divertides és perquè són atrevides, i perquè van vestides i pintades com se suposa que ho fan les dones adultes, són provocadores i tenen una cura extrema del seu cos. Els qui han dissenyat aquest producte coneixen els interessos del públic al qual va dirigit (xiquetes entre 9 i 13 anys), i saben que intentaran, costi el que costi, imitar les actituds dels grans (culte al cos, roba de marca, maquillatge, en definitiva, posseir coses, comprar productes vinculats a la bellesa com a model). D'aquesta manera es va creant també el sentiment de ser elles mateixes. El problema és que aquesta construcció estarà basada molt especialment per l'adquisició de béns i productes que prometen aquest resultat.

And do the girls think being happy, being fulfilled, is mainly a matter of possessing things, particularly lots of things, or primarily a matter of how they feel about themselves? Is self-worth a matter of possessing goods, or what one can achieve, or qualities like kindness, generosity and love? Without deny-

ing children the opportunity to find pleasure in constructing identities for themselves through the visual appeal of consumer goods, it is central to the art educational task to offer alternative. (Duncum, 2007, p. 293)

En aquest sentit, Duncum apel·la al tractament d'aquestes qüestions des de la previsió d'abordar-les des de l'educació, sense prejudicis, com ens aconsellava Buckingham.

D'altra banda, convé apuntar l'interès dels treballs d'Henry Jenkins a primeries dels anys 90, amb la idea que els fans de la cultura multimèdia figuren entre els consumidors més actius, creatius, críticament compromesos i socialment connectats de la cultura popular, i que representen l'avantguarda d'una nova relació amb els mitjans de comunicació de masses. També cal incidir en idees de Jenkins com la importància de l'estudi metòdic de com treballen i aprenen els joves amb les noves tecnologies. És important abordar l'aprenentatge informal i posar l'accent en el disseny dels continguts escolars tant curriculars com extracurriculars per traure profit de les noves competències mediàtiques. A més, la possibilitat d'incorporar les tecnologies de la simulació en l'àmbit docent a partir de propostes sorgides dels jocs de DS serà de gran ajuda per al desenvolupament de competències lligades al món científic.

Com a educadors, però, en qualsevol cas sempre convé tindre una actitud crítica i constructiva. La DS és un producte de l'entorn mediàtic nord-americà, i per tant arrossega totes les virtuts i defectes d'una producció de caire globalitzador. La DS, tant a nivell visual com musical, crea addicció. El que passa és que les possibilitats educatives d'aquest mecanisme acaben desapareixent sota una troca postconsumista que no serà beneficiosa per als més menuts si no som capaços d'avaluar els seus límits. Haurem de transmetre als fills i a l'alumnat la capacitat de generar un esperit crític davant d'aquest al·livi de sorolls, imatges, i moviments recalcitrants i vertiginosos. Ara bé, pensem i revisem de quina manera podríem valorar i aprofitar les seves possibilitats comunicatives i de socialització. Nosaltres proposem, a ser possible, un acostament als jocs de la DS des d'un major coneixement i reconeixement, si escau. Representa una nova forma de pensar per als docents que sens dubte ajudarà al canvi del model d'escola. Alhora que reconduïm la vessant social d'aquest aparell que s'ha generalitzat a escala mundial. Sabem que hi ha professionals capacitats treballant per a factories de mites com Disney, Dreamworks, Mattel, Hasbro o Nintendo. Sabem que es tracta de productes amb una filiació nord-americana extrema. I també sabem que no podem (i/o voldrem) evitar aquesta presència entre les noves generacions. En qualsevol cas, ja que es tracta de creacions molt ben elaborades, podem extreure aquest patrimoni positiu, per tal d'incloure els elements vàlids en les nostres dinàmiques educatives.

Referències

- Barthes, R. (1957) *Mythologies*. París, Seuil.
- Buckingham, D. (2002) *Crecer en la era de los medios electrónicos*. Madrid, Morata.
- Duncum, P. (2007) «Aesthetics, Popular Visual Culture, and Designer Capitalism». *International Journal of Art and Design Education*, 26 (3), p. 285-295.
- Gros, B. [coord.] (2004) *Pantallas, juegos y educación. La alfabetización digital en la escuela*. Bilbao, Desclée de Brower.
- (2008) *Aprendizajes, conexiones y artefactos. La producción colaborativa del conocimiento*. Barcelona, Gedisa.
- Hormigos, J. (2008) *Música y sociedad. Análisis sociológico de la cultura musical de la posmodernidad*. Madrid, Fundación Autor.
- Hubard, O. (2008) «The Act of Looking: Wolfgang Iser's Literary Theory and Meaning Making in the Visual Arts». *International Journal of Art and Design Education*, 27 (2), p. 168-180.
- Huerta, R. (2006) *Apaga-la!* València, Institució Alfons el Magnànim.
- Jenkins, H. (2009) *Fans, bloggers y videojuegos: la cultura de la colaboración*. Barcelona, Paidós.
- McKernan, J. (1999) *Investigación acción y currículum*. Madrid, Morata.
- Nunes, J.; Porta, A. [coord.] (2008) *La banda sonora de la televisión infantil. Entre la globalización y la diversidad cultural*. Río de Janeiro, Unirio.
- Porta, A. (2008) *Músicas públicas, escuchas privadas*. Castelló, Universitat Jaume I.

Hermanos de Mario. Niños de primaria jugando con sus consolas DS

Resumen: El presente estudio analiza el comportamiento individual y social de un grupo de niños de primaria a quienes se les ha propuesto participar en una sesión de juego con sus consolas Nintendo DS. Desde las áreas de educación en artes visuales y de educación musical, como disciplinas coincidentes y complementarias en relación a la práctica observada, aportamos una reflexión conjunta de las experiencias receptivas de tipo visual y auditivo que mezclan las tecnologías. Los juegos de consola determinan una componente específica con peculiaridades propias que los diferencian de otros ámbitos mediáticos tradicionales. Hemos orientado el trabajo en base a la metodología de los estudios de caso, teniendo en cuenta las recientes aportaciones de Hubard (2008) y la vertiente teórica de Paul Duncum (2007). Hemos analizado las reacciones de un grupo de niños en una sesión con consolas. Indagando en el comportamiento de los usuarios, observando durante el juego y posteriormente en la grabación en vídeo, complementando con una batería de preguntas, hemos detectado aspectos poco valorados hasta ahora, al tiempo que se evidencian muchos prejuicios infundados en relación a las prácticas tecnológicas. Detectamos la existencia de valiosos elementos de socialización. Conviene por tanto una revisión de los esquemas dominantes entre padres y educadores con respecto a lo que supone el uso de las consolas y sus aplicaciones educativas.

Palabras clave: educación, juegos, música, cultura visual, TIC, consolas

Les frères de Mario. Des jeunes garçons de primaire qui jouent avec leurs DS

Résumé : La présente étude analyse le comportement individuel et social d'un groupe de jeunes garçons de primaire auxquels on a proposé de participer à une séance de jeu avec leurs consoles Nintendo DS. Dans la perspective de l'éducation en arts visuels et de l'éducation musicale, en tant que disciplines coincidentes et complémentaires quant à la pratique observée, nous apportons une réflexion conjointe sur les expériences réceptives de type visuel et auditif qui mêlent les technologies. Les jeux de console déterminent une composante spécifique ayant des particularités propres qui les différencient d'autres domaines médiatiques traditionnels. Nous avons orienté le travail vers la méthodologie de l'étude de cas, tout en tenant compte des dernières contributions d'Olga Hubard et du versant théorique de Paul Duncum. Nous analysons les réactions d'un groupe de jeunes garçons jouant avec des consoles au cours d'une séance. En travaillant sur le comportement des usagers, en les observant pendant le jeu et, par la suite, dans l'enregistrement en vidéo, et en complétant tout cela avec une batterie de questions, nous avons détecté des aspects qui ont été peu mis en valeur jusqu'à présent, en même temps que nous avons mis en évidence de nombreux préjugés infondés sur les pratiques technologiques. Nous détectons l'existence d'éléments de socialisation de grande valeur. Il faudrait faire par conséquent une révision des schémas dominants chez les parents et les éducateurs en ce qui concerne l'usage des consoles de jeu et leurs applications éducatives.

Mots-clés : éducation, jeux, musique, culture visuelle, TIC, consoles de jeu

Mario's brothers. Primary school children playing with their DS consoles

Abstract: This study analyses the individual and social behaviour of a group of primary school children who were invited to participate in a games session with their Nintendo DS consoles. From the area of visual arts and music education, as well as disciplines that are complementary and related to the observed practice, we jointly reflect on the visual and auditory receptive experiences that technology combines. Video games consoles represent a specific component, with certain features that differentiate them from other traditional media forms. We based the research on the case study method, and took into account both Hubard's recent contributions to the field and Paul Duncum's theoretical approach. We analysed the group of children's reactions to the console session. We investigated the behaviour of the users by observing them during the game and subsequently in the video recording, and complemented this information with a series of questions. We discovered aspects that have not been highly valued in the past, and revealed many established prejudices about technological practices. We also detected valuable aspects of socialization. It is essential to review the prevailing ideas of parents and educators on what the use of consoles represents and on their educational applications.

Key words: education, games, music, visual culture, ICT, consoles